



TM 平台 API 文档

(仅限 TM 客户内部使用)

版本记录

日期	版本	备注
2018 年 9 月 8 日	V1.0.0	创建 API 文档
2018 年 12 月 19 日	V1.0.1	<ol style="list-style-type: none"> "EnterTheGame"增加 subid (游戏子 ID) "GetUserGameRecordList"增加 type(搜索类型), 时间间隔改为一天, 附录增加游戏子 ID
2018 年 12 月 26 日	V1.0.2	<ol style="list-style-type: none"> "GetUserGameRecordList"增加参数 GameInningID (牌局标识)
2018 年 12 月 27 日	V1.0.3	<ol style="list-style-type: none"> "GetUserGameRecordList" 返回增加 title
2019 年 1 月 19 日	V1.0.4	<ol style="list-style-type: none"> "GetGameList" "GetServerList" "GetUserGameRecordList" 改为 POST 提交
2019 年 1 月 19 日	V1.0.5	<ol style="list-style-type: none"> 附录修改
2019 年 3 月 19 日	V1.0.6	<ol style="list-style-type: none"> "EnterTheGame"增加 room , 增加创建房间和加入房间
2019 年 3 月 22 日	V1.0.7	<ol style="list-style-type: none"> 附录修改 产品介绍增加 "房卡模式"
2019 年 3 月 27 日	V1.0.8	<ol style="list-style-type: none"> 添加 merch 参数, 现 API 请求参数为: merch、data、sign "GetUserGameRecordList"修改返回参数说明, NewGoldTime 说明由"重新派彩时间"修改为"当前时间"
2019 年 4 月 18 日	V1.0.9	<ol style="list-style-type: none"> "检测注册账号"合并到"跳转游戏页面", API 名称换为: "EfficacyEnterTheGame" 附录修改: 经典、欢乐斗地主拆分, KindID 分别为 199、200
2019 年 7 月 9 日	V1.0.10	<ol style="list-style-type: none"> 附录修改: 新增十三水, KindID 为 1004
2019 年 8 月 23 日	V1.0.11	<ol style="list-style-type: none"> "Transfer"将 score 类型修改为 double (最多保留 2 位小数) "GetUserGameRecordList"将 etime 最大时间间隔改为 60 分钟



目录

TM 平台 API 文档.....	1
（ 仅限 TM 客户内部使用 ）	1
版本记录.....	2
1 文档说明.....	4
1.1 产品介绍.....	4
1.2 接入准备.....	4
1.3 接入方法.....	5
2 说明.....	5
3 全局错误码.....	7
4 用户相关.....	7
4.1 检测注册账号.....	7
5 货币相关.....	9
5.1 查询玩家余额.....	9
5.2 玩家出入账.....	11
5.3 查询订单状态.....	13
6 游戏相关.....	14
6.1 获取游戏列表.....	14
6.2 获取房间列表.....	17
6.3 跳转游戏页面.....	19
6.4 获取玩家游戏记录.....	21
6.5 跳转游戏记录详情.....	25
7 附录.....	26



1 文档说明

1.1 产品介绍

天美棋牌是由天美游戏集团 2018 年全新发布上线的棋牌游戏中心，资深研发团队倾情打造，支持 API 无限分发。

1.1.1 六大优势

抢滩蓝海市场：移动互联网迅猛发展，大量新玩家涌入。棋牌游戏玩家认知度高、上手简单和游戏性强，能迅速拉近玩家与平台距离，降低玩家参与博彩心理负担。

API 无限分发：无需缴纳高昂的接入费用、保证金，人人都能成为代理商无限发展下线代理和直线会员

独立匹配系统：根据代理需求可以每个代理商玩家独立匹配，也可以多代理商玩家联合匹配，最大程度保证代理利益

游戏种类丰富：数十款棋牌产品积淀，如超级水果、疯狂的猴子、炸金花、抢庄牛牛、斗地主、奔驰宝马、百人牛牛、百家乐等，二八杠、21 点等将陆续更新。

多终端支持：移动端、PC 端打开即玩，完美兼容，无需下载

强大支援团队：资深研发团队保证游戏稳定可靠，专业推广团队提供全套推广方案咨询，7*24 小时客服运维团队随时响应

1.1.2 业界首推房卡模式

业内首推出房卡模式，让娱乐升级！全真人对战，朋友开房间，让娱乐无距离！房卡棋牌游戏的出现打破了原本游戏中气氛不足的场面，势必会掀起一轮新的游戏热潮。

1.2 接入准备



- 从上级代理处获取你的代理号和 KEY 值，并向开发商提供你的服务器 IP 用以添加服务器 IP 白名单
- 需要贵方提供一个回调通知接口，用作玩家下线时我方通知贵方，接口参数包括<1、 agent 代理编号；2、 account 玩家帐号；3、 money 帐号的剩余分数>接入进行调试
- 说明：游戏接入时先按照“天美棋牌 API 接入文档-测试”调通游戏，测试完成后再按照“天美棋牌 API 接入文档 - 正式”更新代理信息

1.3 接入方法

本文档将对接入方法进行详细描述，详情可查看文档剩余部分

2 说明

返回数据格式：json

编码：UTF8

测试地址：<http://test.tm-gaming.com/api>

正式地址：<https://game.tmg8888.com/api>

获取玩家游戏记录（单独）：<http://gamee.tmgame888.com/api>

所有数据应加密传输：

包含 merch、data 及 sign 三个参数，merch 为商户号，data 正常数据，sign 为签名

data 为具体接口参数，采用 参数名=参数值&参数名=参数值... 格式拼接，然后使用 AES 加密（ECB 模式不用向量，填充为 pkcs7），传递密文

sign 将具体接口参数按照字典顺序采用 参数名=参数值&参数名=参数值...Key 格式拼接(其中 Key 为 MD5 密钥 并且 Key 前面没有&)，若参数值为空则不参与签名，然后采用 32 位 MD5 加密，转成大写



请求参数示例：

示例 merch：TM100003

示例 AES 密钥：HTUfSbuxO5NscCph6dxKWwEMTUfFWVf6

示例 MD5 密钥：46bluzwngDPwBy7FPci86ONx9KYVqbd2

参数为：cagent=200110&loginname=xusongtest&password=E10ADC3949BA59ABBE56E057F20F883E&actype=0&oddtype=A(20~50000)&clientip=113.116.141.139&cur=CN¥×tamp=1536044886

则 data 为：23f7+ew1oKWHKdYUhwJrZhQo7DqxDG5fiuTwdk6RengCAODTO1jUoEg7Q8w9AR4PAveEQu85r8TyEyCdZcWXICeFTMb34Dsm2VWQlxsFo0608YcWvKKBCk1DIQKAAQl6t4FPZxjTjg4I8o7AFsXXi09/18Etfei0eDuiuvBdmoTiO6+8MIPaM8ykq4q8aXhotCzyMQK+iTQCuKA9ATr+ww=
=

MD5 加密原串为：actype=0&cagent=200110&clientip=113.116.141.139&cur=CN¥&loginname=xusongtest&oddtype=A(20~50000)&password=E10ADC3949BA59ABBE56E057F20F883E×tamp=153604488646bluzwngDPwBy7FPci86ONx9KYVqbd2

MD5 加密结果为：7ED234DC1958DD4E8FAFDA20400D7BE9

盘口

oddtype 盘口, 设定新玩家可下注的范围

值: A(20~50000)、B(50~5000)、C(20~10000)、D(200~20000)、E(300~30000)、F(400~40000)、G(500~50000)、H(1000~100000)、I(2000~20000)

默认值: A(20~50000)

玩家的下注范围(人民币):

A(20~50000)

B(50~5000)

C(20~10000)

D(200~20000)

E(300~30000)



F(400~40000)

G(500~50000)

H(1000~100000)

I(2000~200000)

oddtype, 如需通过 API 修改客户的盘口则带上 oddtype 参数值

如需使用创建用户的默认盘口, oddtype 参数可以省略不带

时间戳

utc 时间戳, 自 1970 年 1 月 1 日 0 点 0 分 0 秒以来的秒数。注意: 部分系统取到的值为毫秒级, 需要转换成秒(10 位数字)。

3 全局错误码

错误码	错误解释
-1	data 或 sign 缺少
-2	data 解密失败
-3	data 内容为空
-4	具体接口参数缺少
-5	签名错误
-6	时间戳超时
-7	时间戳错误

4 用户相关

4.1 检测注册账号

简要描述:

用于数据库创建游戏账号。



如果该游戏账号已存在，這個 API 只是用作验证账号与密码。

如果账号与密码与数据库纪录吻合, 系统返回 0;

如果账号不存在，系统将会创建一个新的游戏账号並返回 0

错误时，返回错误码

请求 URL：

/O/CheckAndCreateAccount

请求方式：POST

参数：

参数名	必选	类型	说明
cagent	是	int	代理编码
loginname	是	string	游戏账号登录名 不超过 32 个字符 必须在系统中唯一
password	是	string	游戏登录密码 32 位 MD5 加密后转大写
actype	是	int	0 正式账号 固定值：0
oddtype	否	string	盘口信息 详见文档说明
clientip	是	string	玩家 IP 地址
cur	是	string	固定值：CNY
timestamp	是	double	时间戳

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "error": "检测创建成功"
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
-----	----	----



code	int	状态码 0 为成功 其他为失败
error	string	失败消息

错误码描述

错误码	错误解释
1	系统禁止登录
2	系统禁止该 IP 登录
3	系统禁止注册
4	系统禁止该 IP 注册
5	账号含有限制字符
6	该 IP 已达当天最大注册量
7	账号已被注册
8	账号代理标识有误 和数据库中的玩家代理编码不一致
9	账号密码有误 和数据库中的玩家密码不一致
10	您的帐号暂时处于冻结状态
11	您的帐号使用了安全关闭功能，必须重新开通后才能继续使用
1000	代理编号信息有误 代理编号传递有误 不是数字或者数字小于等于 0

备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

5 货币相关

5.1 查询玩家余额

简要描述：

查询余额 API 用于从数据库中读取游戏账号的可用余额

客户的现时余额,余额现时支持 2 位小数



请求 URL :

/O/QueryBalance

请求方式 :

- POST

参数 :

参数名	必选	类型	说明
cagent	是	int	代理编码
loginname	是	string	游戏账号登录名 不超过 32 个字符 必须在系统中唯一
password	是	string	游戏登录密码 32 位 MD5 加密后转大写
actype	是	int	0 正式账号 固定值 : 0
cur	是	string	固定值 : CNY
timestamp	是	double	时间戳

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "error": "查询成功",
  "score": 999999.99
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
code	int	状态码 0 为成功 其他为失败
error	string	失败消息
score	double	玩家余额 code 为 0 时才有

错误码描述

错误码	错误解释
1	账号不存在
8	账号代理标识有误 和数据库中的玩家代理编码不一致
9	账号密码有误 和数据库中的玩家密码不一致
1000	代理编号信息有误 代理编号传递有误 不是数字或者数字小于等于 0

备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

5.2 玩家出入账

简要描述：

用户玩家出入账

请求 URL：

/O/Transfer

请求方式：

- POST

参数：

参数名	必选	类型	说明
cagent	是	int	代理编码
loginname	是	string	游戏账号登录名 不超过 32 个字符 必须在系统中唯一
password	是	string	游戏登录密码 32 位 MD5 加密后转大写
actype	是	int	0 正式账号 固定值：0



billno	是	long	18 位数字 必须在系统中唯一
type	是	string	值 = "IN" or "OUT" IN: 从网站账号转款到游戏账号 OUT: 从游戏账号转款到网站账号
cur	是	string	固定值 : CNY
score	是	double	转账数额, 最多保留 2 位小数
clientip	是	string	玩家 IP 地址
timestamp	是	double	时间戳

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "error": "转账成功"
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
code	int	状态码 0 为成功 其他为失败
error	string	失败消息

错误码描述

错误码	错误解释
1	账号不存在
2	转账金额有误
3	您账户余额不足
4	订单已存在
8	账号代理标识有误 和数据库中的玩家代理编码不一致
9	账号密码有误 和数据库中的玩家密码不一致
10	游戏中无法转账, 请退出游戏房间后再试
12	代理标识不存在



1000	代理编号信息有误 代理编号传递有误 不是数字或者数字小于等于 0
1001	订单号有误
1002	转账类型有误
1003	转账数额最多只能保留 2 位小数

备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

5.3 查询订单状态

简要描述：

查询订单状态的 API 用于从数据库中读取订单的当前状态, 调用可查阅该笔定单当前的转账状态

请求 URL：

/O/QueryOrderStatus

请求方式：

- POST

参数：

参数名	必选	类型	说明
billno	是	long	18 位数字 必须在系统中唯一
timestamp	是	double	时间戳

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "error": "账户余额不足转出失败",
```

```

    "status": 2
  }
  {
    "code": 0,
    "error": "转入成功",
    "status": 1
  }

```

返回参数说明

参数名	类型	说明
code	int	状态码 0 为成功 其他为失败
error	string	失败消息
status	int	订单状态 0 申请中 1 成功 2 失败

错误码描述

错误码	错误解释
1	未找到该订单
1001	订单号有误

备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

6 游戏相关

6.1 获取游戏列表

简要描述：

获取所有游戏列表



请求 URL :

/O/GetGameList

请求方式 :

- POST

参数 :

参数名	必选	类型	说明
timestamp	是	double	时间戳

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "error": "获取成功",
  "data": [{
    "KindID": 29,
    "KindName": "抢庄牛牛",
    "TypeID": 3,
    "TypeName": "牌类对战"
  }, {
    "KindID": 100,
    "KindName": "百人三张",
    "TypeID": 6,
    "TypeName": "多人游戏"
  }, {
    "KindID": 104,
    "KindName": "百人牛牛 ",
    "TypeID": 6,
    "TypeName": "多人游戏"
  }, {
```



```
"KindID": 108,
"KindName": "奔驰宝马",
"TypeID": 1,
"TypeName": "街机电玩"
}, {
"KindID": 200,
"KindName": "斗地主",
"TypeID": 3,
"TypeName": "牌类对战"
}, {
"KindID": 2033,
"KindName": "超级水果",
"TypeID": 1,
"TypeName": "街机电玩"
}]
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
code	int	状态码 0 为成功 其他为失败
error	string	失败消息
data	json 数组	游戏列表

data 参数说明

参数名	类型	说明
KindID	int	游戏 ID 进入游戏时使用
KindName	string	游戏名称
TypeID	int	游戏所属类型 ID
TypeName	string	游戏所属类型名称

错误码描述

错误码	错误解释
1	未查询到游戏列表

备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

6.2 获取房间列表

简要描述：

获取所有游戏列表

请求 URL：

/O/GetServerList

请求方式：

- POST

参数：

参数名	必选	类型	说明
timestamp	是	double	时间戳

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "error": "获取成功",
  "data": [{
    "KindID": 29,
    "ServerID": 2,
    "ServerName": "欢乐通比"
  }]
}
```



```
    }{
      "KindID": 200,
      "ServerID": 14,
      "ServerName": "斗地主"
    }, {
      "KindID": 100,
      "ServerID": 27,
      "ServerName": "百人三张"
    }, {
      "KindID": 104,
      "ServerID": 36,
      "ServerName": "百人牛牛"
    }, {
      "KindID": 2033,
      "ServerID": 68,
      "ServerName": "超级水果"
    }, {
      "KindID": 108,
      "ServerID": 101,
      "ServerName": "碰碰车"
    }
  ]
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
code	int	状态码 0 为成功 其他为失败
error	string	失败消息
data	json 数组	游戏房间列表

data 参数说明

参数名	类型	说明
-----	----	----



KindID	int	游戏 ID
ServerID	int	房间 ID
ServerName	string	房间名称

错误码描述

错误码	错误解释
1	未查询到房间列表

备注

游戏记录里面用来匹配名称

更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

6.3 跳转游戏页面

简要描述：

如果该游戏账号已存在，则验证账号与密码。

如果账号不存在，系统将会创建一个新的游戏账号

错误时，返回错误码

账号验证/注册成功后，进入游戏页面

请求 URL：

/O/EfficacyEnterTheGame

请求方式：

- GET

参数：

参数名	必选	类型	说明
-----	----	----	----



cagent	是	int	代理编码
loginname	是	string	游戏账号登录名 不超过 32 个字符 必须在系统中唯一
password	是	string	游戏登录密码 32 位 MD5 加密后转大写
actype	是	int	0 正式账号 固定值：0
dm	是	string	返回的网站域名
sid	是	string	sid = (cagent+序列), 序列是唯一的 13~16 位数, 例如:cagent = 'XXXXX' 及 序列 = 1234567890987,sid = XXXXX1234567890987
cur	是	string	固定值：CNY
kindid	是	int	游戏类型,0 表示游戏大厅, 其他为具体游戏
subid	否	int	游戏子 ID, 默认为 0, 详情见附录
oddtype	否	string	盘口信息 详见文档说明
timestamp	是	double	时间戳
room	否	string	VIP 房间号, 默认为 0 (为 1 则是创建房间, 6 位字符为加入的房号)

请求示例

data 需要做 url 编码

http://game.tmg8888.com/api/O/EnterTheGame?merch=TM100003&data=EaID7Fw1LDxb7ruQxMDzJ0hHpcQyaobOYMcmD65F90DhCv5Egp71l9ZBh7fRS5W%2b&sign=684938AD84E18E61421BCA2D713DA755

返回参数说明

参数名	类型	说明
code	int	状态码 0 为成功 其他为失败
error	string	失败消息

错误码描述

错误码	错误解释
-----	------



1001	代理编号信息有误
1002	房间号必须为 6 位
1004	帐号已存在，请换另一帐号名字尝试再次注册
1005	账号代理标识有误
1006	账号密码有误
1007	您的帐号暂时处于冻结状态
1008	您的帐号使用了安全关闭功能，必须重新开通后才能继续使用
1009	房间不存在或已解散
1010	房间不存在或已解散
1011	您的余额低于入场限制
1012	您的账号信息有误，请核对
1013	房主账号信息有误，请核对
1014	您没有加入此房间的权限
1015	抱歉！您加入的房间人数已满
1016	您上次创建的房间尚未解散，请回到该房间去。

备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

6.4 获取玩家游戏记录

简要描述：

获取游戏记录

请求 URL：

/O/GetUserGameRecordList

请求方式：

- POST



参数：

参数名	必选	类型	说明
cagent	是	int	代理编码
loginname	否	string	游戏账号登录名 不超过 32 个字符 必须在系统中唯一
password	否	string	游戏登录密码 32 位 MD5 加密后转大写
stime	是	string	查询开始日期 格式：yyyy-MM-dd HH:mm:ss
etime	是	string	查询结束日期 格式：yyyy-MM-dd HH:mm:ss 结束时间必须大于开始日期，并且间隔不能超过 60 分钟
type	是	int	1 全部记录，2 单个玩家记录（为 2 时账号密码为必填）
timestamp	是	double	时间戳

返回示例

```
{
  "code": 0,
  "error": "查询成功",
  "title": ["DrawID", "UserID", "LoginName", "Cagent", "KindID", "ServerID", "TableID", "ChairID", "EnterClientIP", "FieldID", "StartTime", "ConcludeTime", "BetTime", "BetScore", "UseBetScore", "ScoreBegin", "Score", "Gold", "Status", "JackPotBet", "JackPotGold", "NewGoldTime", "OddType", "Equipment", "InsertTime", "GameInningID"],
  "list": [
    [256, 3733001, "zzzzzz", 100101, 104, 43, 0, 2, "183.15.183.7", 256, "2018-08-09 10:46:22", "2018-08-09 10:46:49", "2018-08-09 10:46:49", 0, 0, 100539989, -20000, 0, 1, 0, 0, "2018-09-07 11:23:26", "A(20~50000)", "", "2018-08-09 10:46:57"],
    [257, 3733001, "zzzzzz", 100101, 100, 43, 0, 0, "183.15.183.7", 257, "2018-08-09 10:46:49", "2018-08-09 10:47:19", "2018-08-09 10:47:19", 0, 0, 100519989, -20000, 0, 1, 0, 0, "2018-09-07 11:23:26", "A(20~50000)", "", "2018-08-09 10:46:57"]
  ]
}
```



```

    "", "2018-08-09 10:47:27"],
    [263, 3733001, "zzzzzz", 100101, 31, 43, 0, 0, "183.15.183.7", 263, "2
018-08-09 10:57:05", "2018-08-09 10:57:32", "2018-08-09 10:57:32", 0,
0, 100499989, -20000, 0, 1, 0, 0, "2018-09-07 11:23:26", "A(20~50000)",
"", "2018-08-09 10:57:41"]
  ]
}

```

返回参数说明

参数名	类型	说明
code	int	状态码 0 为成功 其他为失败
error	string	失败消息
title	json 数组	游戏记录数组 Key 值
list	json 数组	游戏记录数组 顺序为下面参数说明顺序 只在 code 为 0 时有返回

list 参数说明

参数名	类型	说明
DrawID	int	游戏记录 ID (非唯一，同一张桌子下的玩家共用一个记录 ID)
UserID	int	游戏玩家标识
LoginName	string	玩家账号
Cagent	int	代理编码
KindID	int	游戏 ID
ServerID	int	游戏房间 ID
TableID	int	桌子号 从 0 开始
ChairID	int	椅子号 从 0 开始
EnterClientIP	string	玩家 IP



FieldID	int	游戏局号 这里和游戏记录使用同一个
StartTime	string	开始时间 格式为：yyyy-MM-dd HH:mm:ss
ConcludeTime	string	结束时间 格式为：yyyy-MM-dd HH:mm:ss
BetTime	string	投注时间 格式为：yyyy-MM-dd HH:mm:ss 这里使用结束时间
BetScore	double	投注金额
UseBetScore	double	有效投注
ScoreBegin	double	玩家投注前余额
Score	double	玩家输赢
Gold	double	派彩数额
Status	int	结算状态 1 已结算 0 未结算 -8 取消指定局注单 -9 取消指定注单 2 下注中 4 撤单套现
JackPotBet	double	Jackpot 下注额度
JackPotGold	double	Jackpot 派彩数额
NewGoldTime	string	当前时间 格式为：yyyy-MM-dd HH:mm:ss
OddType	string	盘口
Equipment	string	设备类型
InsertTime	string	记录时间 格式为：yyyy-MM-dd HH:mm:ss
GameInningID	string	牌局记录标识，唯一

错误码描述

错误码	错误解释
1	代理编号有误
2	账号不存在
8	账号代理标识有误 和数据库中的玩家代理编码不一致
9	账号密码有误 和数据库中的玩家密码不一致
1000	代理编号信息有误 代理编号传递有误 不是数字或者数字小于等于 0
1001	结束时间必须大于开始时间
1002	时间间隔不能超过一个小时



备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

6.5 跳转游戏记录详情

简要描述：

跳转游戏记录详情页面

请求 URL：

/O/GameRecordDetail

请求方式：

- GET

参数：

参数名	必选	类型	说明
drawid	是	int	游戏记录 ID
userid	是	int	玩家在游戏平台里的标识
kindid	是	int	游戏 ID
timestamp	是	double	时间戳

请求示例

data 需要做 url 编码

http://game.tmg8888.com/api/O/GameRecordDetail?merch=TM100003
&data=CpB6C42sljdK660MkIWzudAu%2fH6GdoZ0QDE3VURPfCnW50ly
Gf5VmXFfUhdMX%2by9mAClojIBL%2f%2biAi2DGuXUIg%3d%3d&sign=
abdeb0958077c33805e6d18618277937

返回示例

无返回直接跳转

7 附录

KindID	游戏	开发状态
0	大厅	完成
1	创建房间	完成
2	加入房间	完成
7	炸金花	完成
9	极速炸金花	完成
28	跑得快	完成
31	新抢庄牛牛	完成
104	百人牛牛	完成
108	奔驰宝马	完成
120	二八杠	完成
122	百家乐	完成
199	经典斗地主	完成
200	欢乐斗地主	完成
199	房卡经典斗地主	完成
200	房卡欢乐斗地主	完成
351	二人麻将	完成
1003	通比牛牛	完成
1004	十三水	完成
1005	21 点	完成
2033	超级水果	完成
2034	疯狂的猴子	完成
7	房卡炸金花	即将上线
8	德州扑克	即将上线
2050	美人鱼	即将上线
352	血流成河	即将上线
32	骰子牛牛	即将上线